

# **LAPORAN SKRIPSI**

## **PEMBUATAN ANIMASI PROSES KEGIATAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS DENGAN *METODE ANIMATION COMPUTATION MULTIMEDIA***

Oleh :

**FALIKHUL HUDA**

**2009-51-12**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2015**

**LAPORAN SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI PROSES KEGIATAN MAHASISWA  
DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS DENGAN  
*METODE ANIMATION COMPUTATION MULTIMEDIA***

Oleh :

**FALIKHUL HUDA**

**2009-51-12**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2015**



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

JUDUL : PEMBUATAN ANIMASI PROSES KEGIATAN MAHASISWA DI  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS DENGAN METODE *ANIMATION*  
*COMPUTATION MULTIMEDIA*

SAYA : FALIKHUL HUDA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat – syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikan tanda ✓ sesuai dengan kategori Skripsi
  - ☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan / kepentingan Negara Republik Indonesia)
  - ☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi /badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
  - ☒ Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

  
**FALIKHUL HUDA**

**NIM. 2009-51-012**

Alamat Tetap :

Perum.Singocandi

Blok J-15 RT03 RW04 Kudus

Pembimbing Utama

  
**Rizkysari Meimuharani, M.Kom**

**NIDN.0620058501**

Kudus , 05 Febuary 2015



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PERNYATAAN PENULIS**

JUDUL : PEMBUATAN ANIMASI PROSES KEGIATAN MAHASISWA  
DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS DENGAN METODE  
*ANIMATION COMPUTATION MULTIMEDIA*  
NAMA : FALIKHUL HUDA  
NIM : 2009-51-012

“ Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing – masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti – bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 05 February 2015



**FALIKHUL HUDA**  
Penulis





**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

JUDUL : PEMBUATAN ANIMASI PROSES KEGIATAN MAHASISWA  
DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS DENGAN METODE  
*ANIMATION COMPUTATION MULTIMEDIA*

NAMA : FALIKHUL HUDA

NIM : 2009-51-012

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Kudus, 25 November 2014

Pembimbing Utama

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

NIDN.0620058501

Pembimbing Pembantu

Tri Listyorini, M.Kom

NIDN.0616088502

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN.0406107004

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

JUDUL : PEMBUATAN ANIMASI PROSES KEGIATAN MAHASISWA  
DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS DENGAN METODE  
*ANIMATION COMPUTATION MULTIMEDIA*

NAMA : FALIKHUL HUDA

NIM : 2009-51-012

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi Tanggal 13 January 2015 . Menurut pandangan kami,Skripsi ini memadai dari segi kualitas Untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 13 January 2015

Ketua Penguji



Endang Supriyati, M.Kom  
NIDN. 0629077402

Anggota Penguji 1



Tutik Khotimah, M.Kom  
NIDN. 0608068502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



  
Rochmad Winarso, ST., MT.  
NIS. 0610701000001138

Ka. Prodi Teknik Informatika

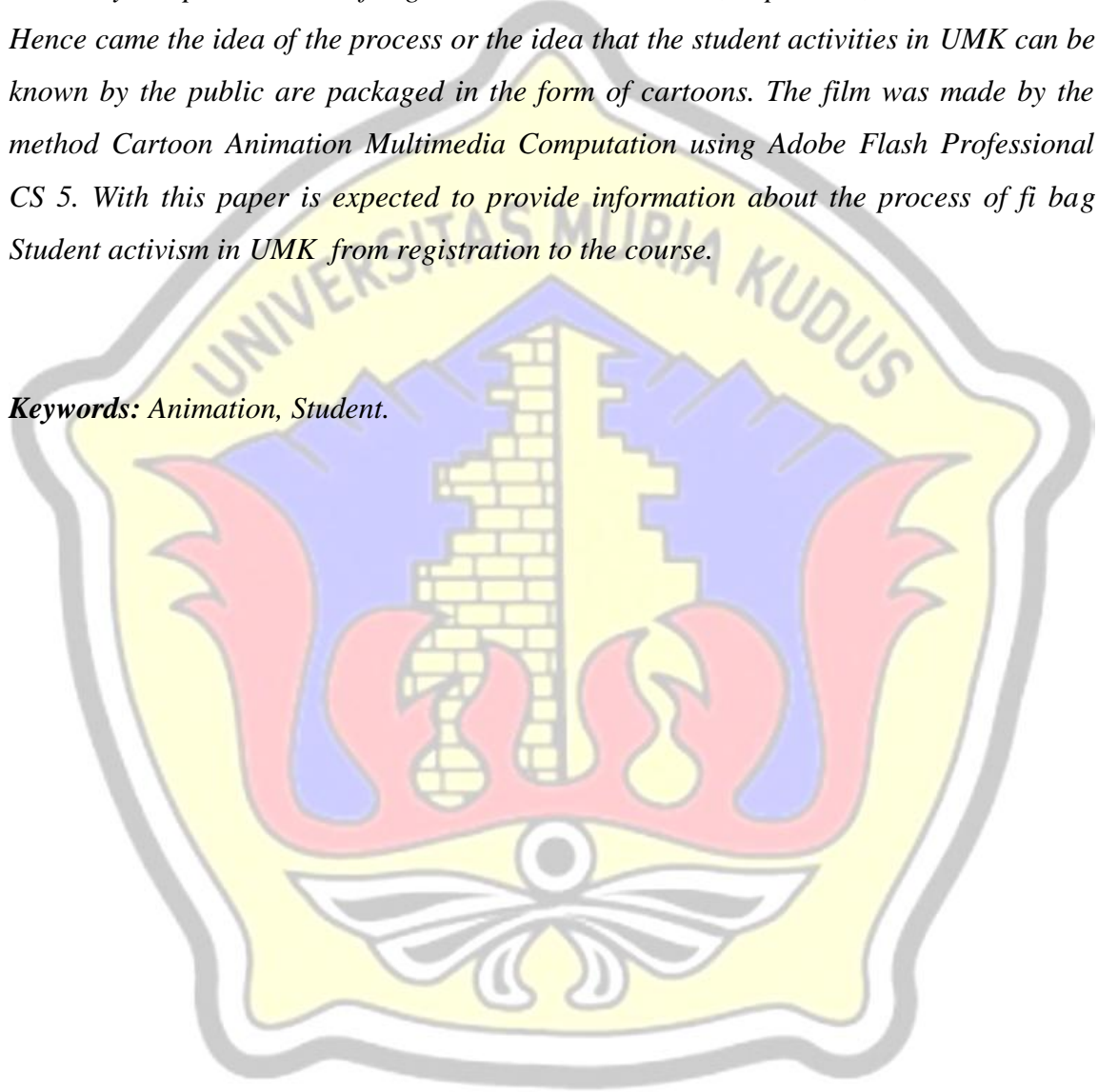


Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004

## **ABSTRACT**

*The process of Student Activities at the University of Muria Kudus perhaps not widely known by the public. Start of registration,, selection tests, sapamaba, lecture activities. Hence came the idea of the process or the idea that the student activities in UMK can be known by the public are packaged in the form of cartoons. The film was made by the method Cartoon Animation Multimedia Computation using Adobe Flash Professional CS 5. With this paper is expected to provide information about the process of fi bag Student activism in UMK from registration to the course.*

**Keywords:** Animation, Student.



## ABSTRAK

Proses Kegiatan Mahasiswa di Universitas Muria Kudus mungkin belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Mulai dari Pendaftaran, ujian seleksi, sapamaba, kegiatan perkuliahan. Oleh karena itu dari proses tersebut muncul gagasan atau ide agar aktifitas mahasiswa di UMK dapat diketahui oleh masyarakat yang dikemas dalam bentuk Film kartun. Film Kartun ini dibuat dengan metode *Animation Computation Multimedia* yang menggunakan Adobe Flash Professional CS 5. Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang proses aktifitas Mahasiswa di UMK dari pendaftaran sampai perkuliahan.

**Kata Kunci :** Animasi, Mahasiswa.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan karena rahmat dan karunia - Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ *Pembuatan animasi proses kegiatan mahasiswa di Universitas Muria Kudus dengan metode Animation Computation Multimedia*”

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Atas tersusunnya Laporan Skripsi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, SH., MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1.
4. Ibu Rizky Meimaharani, M.Kom selaku pembimbing Skripsi penulis.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Orang Tua yang selalu memberikan do'a, motivasi berupa moril dan materil.
7. Teman-teman mahasiswa program studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus khususnya angkatan 2009, terima kasih atas kebersamaannya.
8. Terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga dengan membaca laporan ini dapat memberi manfaat bagi kita semua, dalam hal ini dapat menambah wawasan yang bermanfaat. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari kesempurnaan pengetahuan kami yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk lebih sempurnanya penyusunan laporan ini.

Kudus, 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS .....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	v
PENGESAHAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori .....	6
2.2.1. Multimedia.....	6
2.2.2. Film .....	6

2.2.3. Penokohan.....	7
2.2.4. Animasi .....	9
2.2.5. Perancangan .....	13
2.2.5.1 Flowchart.....	14
2.2.5.2 Storyboard.....	15
2.2.6. Multimedia Aplication .....	18
2.2.6.1 Adobe Photoshop CS3.....	18
2.2.6.2 Adobe Flash CS5 Professional .....	19
2.2.6.3 Cool Edit Pro.....	21
2.3. Kerangka Pemikiran.....	22
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Metode Penelitian.....	23
3.2. Metode Pembuatan Animasi .....	23
 <b>BAB IV ANALISA,PERANCANGAN, DAN DESAIN INPUT OUTPUT</b>	
4.1. Analisa Sistem dan Kebutuhan.....	27
4.1.1. Identifikasi Masalah.....	27
4.1.2. Identifikasi Kebutuhan Informasi .....	29
4.1.3. Kebutuhan Hardware dan Software .....	30
4.1.4. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	31
4.2. Perancangan .....	31
4.2.1. Perancangan Flowchart.....	31
4.2.2. Naskah Produksi Film Animasi.....	34
4.2.3. Standar Karakter.....	40
4.2.4. Perancangan Storyboard.....	42

## BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Persiapan .....	65
5.1.1. Mempersiapkan Software yang diperlukan.....	65
5.1.2. Persiapan Pembuatan Animasi .....	65
5.2. Screenshot Film Kartun kegiatan Mahasiswa UMK.....	79
5.3. Pengujian Sistem.....	87
5.4. Rekapitulasi Hasil Kuisisioner.....	88

## BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan .....	91
6.2. Saran.....	91

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka .....	93
----------------------	----



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart.....	14
Tabel 2.2 Tabel Storyboard.....	18
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 4.1 Tabel Standar Karakter .....	40
Tabel 4.2 Tabel Storyboard Openning Animasi .....	43
Tabel 4.3 Tabel Proses Pendaftaran Online .....	48
Tabel 4.4 Tabel Proses Pembayaran lewat ATM.....	55
Tabel 4.5 Tabel Proses Daftar Ulang .....	57
Tabel 4.6 Tabel Proses Ujian Seleksi.....	58
Tabel 4.7 Tabel Proses SAPAMABA.....	59
Tabel 4.8 Tabel Proses Perkuliahan.....	61
Tabel 5.1 Tabel Pengujian.....	87
Tabel 5.2 Rekapitulasi Hasil Kuisisioner .....	88

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Storyboard .....	17
Gambar 2.3 Worksheet Adobe Photoshop CS 3 .....	19
Gambar 2.3 Worksheet Adobe Flash Proffesional CS 5.....	20
Gambar 2.5 Worksheet Cool Editpro.....	21
Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran.....	22
Gambar 4.1 Flowchart Diagram Pendaftaran.....	32
Gambar 4.2 Flowchart Ujian Seleksi .....	32
Gambar 4.3 Flowchart Diagram SAPAMABA .....	33
Gambar 4.4 Flowchart Diagram Perkuliahan.....	34
Gambar 5.1 Tokoh Utama.....	66
Gambar 5.2 Tokoh Utama saat di close up .....	66
Gambar 5.3 Tokoh Utama bernyanyi.....	67
Gambar 5.4 Tokoh Utama berjalan.....	67
Gambar 5.5 Tokoh Utama main gitar .....	67
Gambar 5.6 Tokoh Utama duduk dikursi.....	68
Gambar 5.7 Tokoh Utama berjalan ke depan.....	68
Gambar 5.8 Tokoh kedua.....	69
Gambar 5.9 Tokoh kedua saat di close up .....	69
Gambar 5.10 Tokoh kedua main gitar.....	69
Gambar 5.11 Tokoh kedua berjalan.....	70
Gambar 5.12 Tokoh kedua naik sepeda montor.....	70
Gambar 5.13 Tokoh kedua berjalan ke depan.....	71
Gambar 5.14 Petugas BAU memberikan brosur pendaftaran .....	71
Gambar 5.15 Ayah membaca brosur Pendaftaran.....	71
Gambar 5.16 Ibu menyuguhkan minuman kepada Ayah & Anaknya .....	72
Gambar 5.17 Petugas BAU meneliti berkas .....	72

Gambar 5.18 Rektor berjalan .....	72
Gambar 5.19 Rektor berpidato.....	72
Gambar 5.20 Kakak senior BEM berjalan .....	73
Gambar 5.21 Joko .....	73
Gambar 5.22 Pak Dosen.....	73
Gambar 5.23 Gedung Rektorat .....	74
Gambar 5.24 Gedung Perpustakaan.....	74
Gambar 5.25 Gedung Auditorium.....	74
Gambar 5.26 Gedung Progdi Teknik Informatika .....	75
Gambar 5.27 Gedung – Gedung Fakultas Ekonomi .....	75
Gambar 5.28 Gedung Progdi Sistem Informasi .....	75
Gambar 5.29 Gedung Fakultas Hukum.....	75
Gambar 5.30 Bangunan Rumah Falik.....	76
Gambar 5.31 Warnet .....	76
Gambar 5.32 Ruangan Pengambilan Brosur.....	76
Gambar 5.33 Ruang Tamu Rumah Falik .....	77
Gambar 5.34 Ruangan dalam warnet.....	77
Gambar 5.35 ATM BNI 46 .....	77
Gambar 5.36 Ruang BAU .....	78
Gambar 5.37 Ruang Ujian .....	78
Gambar 5.38 Ruang Audit dalam.....	78
Gambar 5.39 Teras Progdi T.Informatika.....	78
Gambar 5.40 Ruangan Kelas Progdi Teknik Informatika.....	79
Gambar 5.41 Opening Film Kartun Mahasiswa UMK .....	79
Gambar 5.42 Mahasiswa meminta brosur pendaftaran UMK .....	81
Gambar 5.43 Mahasiswa memberikan brosur informasi pendaftaran di UMK. ....	81
Gambar 5.44 Mahasiswa pergi menuju warnet .....	82
Gambar 5.45 Proses Pendaftaran online di warnet .....	83
Gambar 5.46 Proses pembayaran lewat ATM .....	83
Gambar 5.47 Proses Dafatar Ulang.....	84

Gambar 5.48 Proses Ujian Seleksi .....	84
Gambar 5.49 Proses SAPAMABA .....	85
Gambar 5.50 Proses Perkuliahan .....	86
Gambar 5.51 Proses Ending Film Kartun UMK.....	87





## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran Biodata Penulis**

**Lampiran Bimbingan Konsultasi**

**Lampiran Kuisioner**

**Lampiran Lembar Revisi Ujian Skripsi**

